



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“5 Memorias sobre trabajo profesional”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presentan:

**Delfino Foglia Ornella
Luna López Jorge
Martínez Vilchis Laura Gisela
Mejía Hernández Enrique Bernardino
Mendoza Guzmán Omar**



**DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICA.
XOCHIMILCO D.F.**

Directora de Tesina: Lic. Olga América Duarte Hernández

México, D.F. 2005

m. 340320



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

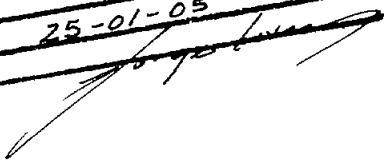
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo receptorial.

NOMBRE: Jorge Luna López

FECHA: 25-01-05

FIRMA: 

ÍNDICE

5 MEMORIAS SOBRE TRABAJO PROFESIONAL

Capítulo 1. DELFINO FOGLIA ORNELLA

Introducción	6
1.1. La Obra	7
1.1.1 La Investigación: esquizofrenia y postmodernidad.	7
1.1.2 El Medio	8
1.1.3 Xilografía: El Cerebro	8
1.1.4 Hueco grabado: El Corazón	9
1.1.5 Dibujo: Los Dientes	10
1.2 Los resultados de la exposición	11
1.3 Conclusiones	12

Capítulo 2. LUNA LÓPEZ JORGE

2.1 Memorias. Mural: TLALOC-QUETZALCOATL	14
Introducción	14
2.1.1 Estructuración del problema	15
2.1.2 Conclusiones	17
2.2 Memorias. Experiencia docente	19
Introducción	19
2.2.1 Estructuración del problema	19
2.2.2 Conclusiones	23

Capítulo 3. MARTINEZ VILCHIS LAURA GISELA

Introducción	24
3.1 Talleres de habilidades profesionales para la UNITEC	26
3.2 Licenciatura de psicología en línea	28

3.3 Anteproyecto de CD multimedia de la Indumentaria étnica de uso diario en México.	31
3.3.1 Objetivos	31
3.3.1 Índice desglosado	31
3.3.1 Planteamiento del problema	33
3.3.1 Justificación	33
3.3.1 Exposición de Motivos	33

Capítulo 4. MEJÍA HERNANDEZ ENRIQUE BERNARDINO

Introducción	36
4.1. Memorias de docencia en Escuela Normal Superior de México	38
4.1.1 Serigrafía Artística	38
4.2 Memorias de docencia en Las Hermanas de María “Villa de las Niñas”	40
4.2.1 Dibujo Artístico	40
4.3 Memorias de docencia en Sociedad Cultural Colegio Patria.	42
4.3.1 Artes Plásticas	42
4.4 Memorias de docencia en el Colegio “Sor Juana Inés de la Cruz”	43
4.4.1 Artes Plásticas	43
4.5. Conclusiones	44

Capítulo 5. MENDOZA GUZMÁN OMAR

Introducción	45
5.1 ¡Lotería! Caja de Sorpresas Mexicanas	47
5.1.1 Objetivo de proyecto	47
5.1.2 Breve descripción del proyecto	47
5.1.3 Actividades desarrolladas	47
5.1.4 Conclusiones	47
5.2 Audio Libro Interactivo	49
5.2.1 Objetivo	49

5.2.2 Justificación	49
5.2.3 Alcance	49
5.2.4 Actividades desarrolladas	50
5.2.5 Conclusiones	51
5.3 Conclusiones Generales	53
5.3.1 La producción artística	53
5.3.2 La difusión del arte	53
5.3.3 El comercio del arte	54
5.3.4 La promoción y patrocinio del arte	54

BIBLIOGRAFIA	55
---------------------	-----------

CAPÍTULO 1

DELFINO FOGLIA ORNELLA

Introducción

Todo egresado de la carrera de Artes Visuales tiene la ilusión de hacer su trabajo y sobrevivir de ello. Para lograr estos objetivos el egresado tiene que realizar una tarea de investigación y proceso creativo. El siguiente paso es buscar la manera de exponer lo cual implica un arduo trabajo, desde producir la obra, buscar donde exponerla y contar con recursos financieros. En este ensayo hablaré sobre la experiencia adquirida en mi primera exposición individual titulada "Re-cuentos patológicos" y mi experiencia profesional actual.

1.1 La Obra

Lo primero que se debe hacer para abordar una obra es abundar en tres aspectos fundamentales: el tema a desarrollar en la obra, el medio con el cual se va a realizar y la producción.

1.1.1 La investigación: esquizofrenia y postmodernidad.

Bleuler define a la esquizofrenia como: *“una psicosis de carácter evolutivo... “La enfermedad se caracteriza por disociación psíquica, despersonalización, alteraciones del curso del pensamiento, autismo, alteraciones psicomotrices (catatonía), trastornos de la afectividad (ambivalencia), trastornos sensorceptivos (alucinaciones) y delirio paranoide. Evoluciona en accesos y puede llevar con frecuencia a un síndrome deficitario de la personalidad”* Jameson Frederic, encuentra como un factor de la postmodernidad a la esquizofrenia, retomada como una experiencia personal de la vida como pequeños significantes aislados, que no pueden unirse dentro de una secuencia lógica. El tiempo es un factor determinante para la comprensión de las experiencias esquizofrénicas, ya que, no se concibe como una línea recta, si no a manera de episodios; se nos menciona el ejemplo de cuando el significado de una palabra se pierde a partir de la repetición continua de la misma, ésta pierde todo su sentido y se convierte en una especie de encantamiento.

Baudillard en su ensayo “El éxtasis de la comunicación”, también recoge el concepto de la esquizofrenia, hablándonos de éste como un estado de terror: un esquizofrénico que vive dentro de una confusión es presa de una separación de la realidad; puede tocarla y se encuentra dentro de ella, pero desarrollado en un tiempo que no es lineal; tiene una proximidad instantánea a todas las cosas. Este ser esquizofrénico que tiene todo y no tiene nada al mismo tiempo es una referencia directa a nuestro fin de individualidad e intimidad.

“La gente ya no se proyecta en sus objetos, con sus afectos y representaciones, sus fantasías de posesión, pérdida, duelo, celos, en cierto sentido se ha desvanecido la dimensión psicológica”, Baudillard nos habla de la forma en que en este momento concebimos el mundo a manera de un esquizofrénico. Esta forma de concebir el mundo era en una escena mental o metafórica, era únicamente imaginada. Ahora todas estas escenas las bajamos al plano de la simulación y las podemos ver proyectadas en la realidad, tomando éstas disertaciones a partir de la imagen de la televisión como objeto perfecto y definitivo de esta era.

Con la aparición de la televisión durante la modernidad se crea un cambio decisivo en el ambiente y los objetos de la era moderna; así nos cambia nuestro hábitat, dejamos de tener este espacio privado en el cual vivíamos como actores con nuestras fantasías para dar pie a una conducta observada a través de una pantalla.

Como creadora soy un reflejo del momento histórico en el que vivo, y de esta forma observo como esta sociedad se maneja a partir de los medios masivos de comunicación jugando de una manera muy sutil con nuestros sueños, con nuestra intimidad. Ya no hay sueños particulares, sino sueños masivos que conviven entre sí.

Veo al hombre postmoderno como un hombre esquizofrénico que no tiene relaciones temporales concretas. La pérdida de su intimidad se va acrecentando. Una de las

formas que yo he encontrado para sobrellevar esta carga del hombre postmoderno ha sido la de tomar conciencia de lo que somos: reconocernos como seres humanos y hacernos conscientes de nuestro cuerpo... cómo rascarnos la nariz, cómo se mueve nuestra mano, cómo hacemos movimientos inconscientes.

El ser hija de padres médicos, crecida entre formol, modelos anatómicos, libros, herramientas y curiosidades que solo a ellos fascina, traza una honda línea en mis procesos creativos y en la temática de mi obra. Abundando en este tema, fueron libros de medicina en los que fundamenté mi obra. Para la realización de ésta, retomé tres partes del cuerpo humano: los dientes, el corazón y el cerebro, como dos órganos que culturalmente han sido retomados como los principales productores de energía del cuerpo.

1.1.2 El Medio.

Al recibir la invitación para realizar la exposición, me enfoqué en qué tipo de obra iba a colocar. Durante mis estudios en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (E.N.A.P) UNAM, los talleres de mi elección siempre fueron los de gráfica y escultura. Al ser una exposición individual, necesitaba bastante obra y, como estaba recién egresada de la E.N.A.P. la elección del medio fue la que se acomodara más a las circunstancias. El lugar: un hotel, el espacio para la colocación de la obra: mamparas. Decidí que la opción más adaptable era la de escoger la gráfica como medio aglutinante de la obra, ya que la escultura requiere de más espacio y condiciones mas adecuadas. Los medios que escogí para la realización de la obra, fueron recurrentes a los talleres en los que participé en el transcurso de mi carrera: Xilografía, Hueco grabado y Dibujo.

1.1.3 Xilografía: El Cerebro.

Dentro del taller de Xilografía uno de mis trabajos fue la imagen del cerebro, realizando una serie de cuatro placas, cada una con distintos perfiles: por ambos costados; por arriba y por abajo. Las cuatro están impresas en papel amate. Esta serie se denomina "Mis pensamientos".



Serie "mis pensamientos"
Perfil 1, xilografía sobre papel amate
1999

Serie "mis pensamientos"
Perfil 2, xilografía sobre papel amate
1999



1.1.4 Huecograbado: El Corazón.

En el taller de hueco grabado me ocupé del tema del corazón. Realicé series de corazones representando sus enfermedades. Con elementos gráficos retomados de electrocardiogramas de enfermedades cardiacas, dándole continuidad a la tarea de la investigación, trabajé el fundamento de mi obra. Hubo que ser conciente del funcionamiento de nuestro corazón: la forma en la que late y hace circular la sangre en nuestro cuerpo. No es de mi interés que el espectador se aprenda o encuentre en cada grabado la enfermedad, únicamente que él contemple unos minutos la obra y pueda dar un suspiro que le indique que está vivo y que entienda un poquito más la importancia de su cuerpo.



"Ollin"
barniz blanco en papel algodón
de 300 gr.
2000

"Arritmia"
bamiz blando en papel algodón
de 300 gr.
1999



1.1.5 Dibujo: Los Dientes

La invitación que tuve para realizar esta exposición fue por parte de un grupo de dentistas que organizaron un congreso en un Hotel de la Ciudad de México. Como el proyecto necesitaba tener coherencia decidí crear unos dibujos específicos para este proyecto, relacionándolos con mis preocupaciones plásticas y con los dientes, otra pequeña parte de nuestro cuerpo. Como ya no era estudiante en la E.N.A.P. no tuve acceso a los talleres. Hice la obra en mi casa y la forma más práctica que encontré para darle una coherencia con el trabajo ya realizado fue la de utilizar el dibujo. Me puse a revisar las enfermedades dentales, las infecciones que surgen en los dientes y se van esparciendo por las encías, y con estas imágenes dibujé una serie con tinta.



"Periodontitis"
Tinta sobre papel
2001



"Ameloblastoma"
Tinta sobre papel
2001

1.2 Los resultados de la exposición

Saliendo de mi carrera conseguí una invitación para montar una exposición individual (situación de privilegio con respecto a otros egresados), lo que implica un gran trabajo pero a su vez la satisfacción de poder presentar mi obra, de tener la oportunidad de que el espectador "común" la vea, y por fin recibir ese tan preciado intercambio de impresiones, aunado al anhelo de vender, aunque sea, algo de obra. Una vez terminada la obra, seleccionada y fotografiada viene la trivial, pero no por eso menos importante pregunta: ¿cómo presentar la obra?. Compré marcos, vidrio y pintura para enmarcar. Después; ser mi propio Curador y Museógrafo y colgar mis cuadros. Al mismo tiempo coloqué un libro de comentarios y mis datos personales para que la gente estableciera contacto conmigo para vender la obra.

Llegó el día de la inauguración, nada más me quedaba esperar, observar las reacciones y analizar los comentarios.

Estos son algunos de los comentarios recibidos:

Es interesante considerar en el arte al campo del estudio de las ciencias de la salud. Interesante trabajo. FES Zaragoza U.N.A.M.

Este trabajo señala la influencia que puede representar la vocación materna y como influye el gesto por renovar y visualizar la patología como una muestra artística y hasta parecer bella una imagen patológica. Paty Islas.

Yo no conozco mucho de arte pero tiene una interpretación muy creativa acerca de las patologías bucales. Mi nombre es Ollin al igual que el título de uno de sus cuadros, y me agradó pues demuestra un sentido de movimiento.

O. Rocio Velazco.

Esta muy bueno pero...

En algunas cosas. No están bien explicadas. Más extensión y le falta color.

Mireles Marcos y Jorge Ponce Villanueva.

La exposición concluyó exitosamente. Fueron remarcables los comentarios y reacciones del círculo médico, acostumbrados al lenguaje visual realista de las distintas patologías del cuerpo humano. Mi interpretación causó en ellos asombro por la forma en que abordé el discurso artístico, sustentado y no falto de veracidad, lo que genera en ese tipo de audiencias satisfacción y reconocimiento a mi trabajo como artista visual.

1.3 Conclusión

Escogí la Licenciatura en Artes Visuales por la necesidad de involucrarme con la técnica y las ideas de los productores artísticos de distintas épocas y estilos. Buscar el incentivo para encerrarme a trabajar y comparar mis ideas con otros enfoques teóricos y artísticos.

En el transcurso de la Licenciatura hice varias amistades interesadas en trabajar y madurar su obra, organizando conjuntamente nuestras primeras exposiciones y haciendo proyectos para convocatorias específicas. Juntos ganamos experiencia y echamos ojo al mundo profesional de las artes visuales en el país.

En la mayor parte de la licenciatura el trabajo se presentó como todo en la vida: unas veces con problemas y otras veces lleno de felicidad y aprendizaje. Al acercarme al final de ella, me enfrenté con el replanteamiento de lo que quiero del arte, de cómo se mueve en México y de qué manera encajo en ése mundo profesional.

Mis conclusiones me llevaron a un punto de enojo, que tiene que ver con el viciado y mercenario medio del arte, donde solo algunos acceden a las becas, apoyos, galerías y museos. La mentalidad empresarial y el funcionamiento capitalista y monopolizante de las entidades artísticas echa a perder el ímpetu de los artistas jóvenes.

Toda nuestra obra tiene que estar valuada por personas específicas y por determinados lugares. Foster en su ensayo "Contra el Pluralismo" Nos habla de que el arte vive en un estado de pluralismo, ya que no hay ningún estilo ni modalidad artística dominante, el arte se ha convertido en un escenario de intereses creados.

Envuelta en este escenario movido por intereses políticos y viendo la falta de propuestas visionarias o completas, decidí, ante mi impotencia, que el estudio de otras disciplinas artísticas era el complemento ideal para producir arte con fundamentos mas

inteligentes e interesantes. No pienso entablar burocráticas y eternas discusiones con el aparato cultural de nuestro país; prefiero que ellos, en su momento, analicen mi obra.

Cuando terminé mi carrera de Artes Visuales ya estaba inscrita en la Escuela Nacional de Música, buscando en éste arte nuevos lenguajes y nuevas formas de trabajo. En ése momento veía al artista visual como un ente que no comparte ideas (para que no se las roben) y en un productor de contradicciones. Un personaje cerrado que no puede caminar al lado de alguien más. Lo contrario sentía en la música, que es una disciplina en la cual es muy difícil avanzar como un ente. Por lo general eres parte de un ensamble, llámese dúo, dueto, orquesta de cámara o sinfónica.

Mi experiencia profesional se fue enriqueciendo a través de la participación en proyectos musicales complementados por obra visual (gráfica y multimedia) y viceversa. Lo irónico es que el trabajo pagado estrictamente musical ha sido más recurrente que el visual. Se puede decir que, a nivel monetario, cuento con la fortuna de desempeñarme en dos áreas del arte, ambas mal pagadas y no siempre bien recibidas.

La proyección de nueva obra que involucre el lenguaje auditivo con el visual es la meta a seguir. Mi meta como artista visual es la de nunca dejar de estudiar y trabajar en pro de mejorar mi obra, tanto desde el punto de vista intelectual como técnico.

CAPÍTULO 2

LUNA LÓPEZ JORGE

2.1 Memorias. Mural: TLALOC-QUETZALCOATL

Introducción

La idea de realizar un mural se empezó a concebir en febrero de 1989 para cubrir el programa de Servicio Social Multidisciplinario (P.S.S.M), teniendo como objetivo principal llevar a la práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de mi preparación universitaria en la carrera de Artes Visuales y tomando en cuenta que estaba por finalizar el Decenio Internacional del Agua Potable y Saneamiento Ambiental (1981-1990), y también en apoyo del Programa de Rescate Ecológico de Xochimilco, decidí contribuir con este trabajo plástico, cuyo tema principal es precisamente el agua.

Esto representó mi primera experiencia en pintura mural, la cual emprendí con entusiasmo basado en los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, así como los adquiridos a través de las experiencias generadas por la obra misma.

El proyecto se realizó en uno de los edificios de la Planta de Tratamientos de Aguas Residuales, perteneciente a la Dirección General de Construcción y Operación Hidráulica (DGCOH) ubicada en el poblado de San Luis Tlaxialtemalco Delegación Xochimilco, utilizándose para la ejecución del mural, uno de sus muros exteriores cuya dimensión es de 200 x 600 cm (12m²)

El contenido temático del mural se basó en la mitología prehispánica: La figura de *Tláloc* que con su mano sostiene el cuerpo de *Quetzalcóatl*, representa el conducto que sirve para dar paso y salida a las aguas que Tláloc proporciona, es una representación simbólica, donde estas dos deidades prehispánicas representan elementos naturales.

Por la excelencia del trabajo, el mural obtuvo el primer lugar en el VI Premio Anual de Servicio Social Universitario "GUSTAVO BAZ PRADA" en 1991 en el área de Extensión y Difusión de la Cultura UNAM

Este trabajo me ofreció la oportunidad de adquirir nuevas experiencias en el quehacer plástico, conocer en la práctica la metodología de la elaboración de un mural, de experimentar nuevos materiales, técnicas, soluciones de dibujo, improvisación de herramientas, adquisición de conocimientos (que muchas veces no se aprenden dentro

de la escuela) afrontar problemas y contratiempos económicos, conocer a personas de diferentes niveles sociales, gente del pueblo de Xochimilco que me muchas veces me acompañó y alentó, en conclusión esta experiencia me dejó la satisfacción de haber contribuido con mi pequeño grano de arena al patrimonio cultural de Xochimilco.

2.1.1 Estructuración del problema

Objetivos

Uno de los objetivos principales al diseñar y llevar a cabo a la práctica el mural titulado: TLALOC-QUETZALCOATL, fue la aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo de la preparación universitaria en la carrera de ARTES VISUALES 1986-1989.

Para llevar a cabo el objetivo decidí contribuir con mi trabajo plástico, en apoyo a la Campaña de Rescate Ecológico de Xochimilco y el Decenio Internacional del Agua Potable y Saneamiento Ambiental (1981-1990), fomentando así por medio de imágenes, la importancia del agua y del saneamiento para la salud.

Como medio para comunicar , se eligió la Pintura Mural. Hablar de "pintura mural" es hablar de "Pintura colectiva", pintura que va dirigida a todo tipo de público, es algo que está en función de; es ideada, proyectada y realizada en razón del lugar al que va destinada.

En enero de 1989 se formó un primer equipo de pintura mural, integrado por Teresa Bárcenas, Ranferi Cambray, Guillermo Carrera, Jaime Chávez, Hugo Gómez, Alejandra Hernández, Jorge Luna y Nabor Ortigoza a cargo del Profesor Arnold Belkin Greenberg (finalmente el equipo quedó integrado por sólo tres integrantes: Jorge Luna, Ranferi Cambray y Alejandra Hernández).

El 3 de febrero de 1989 se visitó la planta de Tratamiento de Agua Residual de San Luis Tlaxialtemalco, Xochimilco, D.F lugar que se seleccionó para la ejecución del mural, se hizo un estudio del espacio arquitectónico para la elección del muro. Posteriormente se realizó una serie de investigaciones (documental y de campo) para obtener mayor información acerca del lugar y sus alrededores. Teniendo estas bases se realizaron ideas para elaborar un proyecto. Como siguiente etapa se elaboró el siguiente método de trabajo:

I. PROYECTO TLALOC-QUETZALCOATL

1. Estudio del lugar seleccionado
 - 1.1 Estudio arquitectónico
 - 1.2 Elección del muro
2. Elaboración de proyectos
 - 2.1 Elección del tema
 - 2.2 Realización de proyectos
 - 2.3 Elección del proyecto
 - 2.4 Modificaciones del proyecto seleccionado
 - 2.5 Estudios de color

- 2.6 Realización de estudios de color en acrílico
- 2.7 Elección del estudio de color

II. REALIZACION DEL MURAL

- 3. Preparación del muro
 - 3.1 Eliminación de la pintura vieja con cepillo de alambre
 - 3.2 Lavado del muro con cepillos de cerda, agua y detergente neutro
 - 3.3 Estudio del grado de alcalinidad del muro
 - 3.4 Aplicación de la base con sellador barniz
 - 3.5 Aplicación de la base con pintura acrílica blanca
- 4. Trazo del dibujo
 - 4.1 Reticulado del muro
 - 4.2 Trazo del dibujo en carboncillo
 - 4.3 Trazo del dibujo en acrílico
- 5. Aplicación del color
 - 5.1 Aplicación de la imprimatura
 - 5.2 Aplicación de color
 - 5.3 Aplicación de luzitrón (barniz acrílico que da mayor brillantez y protección a la pintura, sobre todo en muros exteriores)

El tema que se desarrolló para el mural fue el siguiente:

El abastecimiento de agua para el cultivo de las tierras de los ejidatarios de Xochimilco, por parte de la Planta de Tratamiento de Agua Residual de San Luis Tlaxiátemalco, dentro de la Campaña de Rescate Ecológico nos conduce de manera natural a dos deidades de nuestro legado prehispánico "*Tláloc* y *Quetzalcóatl*" como elementos principales en la elaboración del mural.

Tláloc: "el que hace brotar", dios de la lluvia y el rayo. Quién vivía en las cimas de las montañas, representaba el agua. Su nombre viene de Tlalli-Tierra y Octli- vino de maguey, porque las lluvias son el vino que vivifica y refresca la tierra.

Quetzalcóatl: "Culebra preciosa", para escribirlo jeroglíficamente se pinta una culebra con plumas, es dios de la creación, de la agricultura y el viento.

En los tiempos prehispánicos el arte fue una forma de expresión de los ideales, los anhelos y los principios colectivos.

Como un "*moderno Tláloc*" surge de la tecnología moderna la Planta de Tratamiento de Agua Residual de San Luis, que con su mano sostiene el conducto que brinda la humedad a *Quetzalcóatl* que recibe en su seno la semilla y entrega el fruto alimenticio al hombre.

El color es fundamental en el diseño del mural:

La gama de color seleccionado para el mural está constituido en su mayoría por colores cálidos, también hay incorporación de colores neutros y fríos. El objetivo en la utilización de la gama, tiene el propósito de realizar un contraste con el marco de color azul que rodea al muro, así se logra una armonía con colores cálidos-fríos. El color rojo-naranja del fondo representa el calor.

En la figura de *Tláloc*, se aplicaron colores que se relacionan con la tierra (ocre, sienas y rojo óxido, para hacerlo visualmente pesado).

En Quetzalcóatl posee colores vivos, principalmente verdes y rojos que acentúan su fuerza visual.

Los colores aplicados están trabajados a base de colores planos, utilizando la mayoría de las veces los colores puros, sin mezclarlos con blanco y/o negro, para hacerlos más resistentes a la luz solar.

Muchas veces la calidad y fuerza que puede gozar un color depende en gran medida del tipo de pintura empleada. En este caso se utilizaron pinturas de resina sintética, conocidas como pinturas acrílicas elaboradas principalmente para muros de cemento o cal y resistentes a la luz solar y alcalinidad. Gracias a la flexibilidad y absorbencia de estas pinturas, se lograron los colores requeridos.

La gama cromática que se utilizó en este mural, es el resultado de diversas pruebas de color que se realizaron a través de todo un proceso y elaboradas todas ellas por el equipo de pintura mural, seleccionándose finalmente mi proyecto de color, elegida por el profesor Arnold Belkin Greenberg, responsable del Servicio Social.

Como siguiente etapa se elaboró el mural.

2.1.2 Conclusiones

El objetivo principal, es llevar a la práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Artes Visuales por medio de la elaboración de un mural.

Teniendo diversos espacios alternativos para la realización de este mural, se eligió la Planta de Tratamiento de Agua Residual, San Luis Tlaxialtemalco, Xochimilco, D.F.

La función de esta planta es purificar y abastecer del vital líquido a la comunidad de Xochimilco. Cabe recalcar que dicha Planta es muy importante a nivel Nacional, por ser la primera en utilizar una tecnología que le permite realizar el proceso de purificación a nivel terciario. Ya desde 1982 se empezó a concebir el diseño de esta Planta.

A principios de 1989 se visitó este lugar que aún se encontraba en obra negra. A mediados de 1990 se concluyó la construcción de esta magna obra.

El Sacramento Ambiental tiene importancia desde el punto de vista social, siendo este el último año del Decenio internacional del agua potable y del saneamiento en el período de 1980-1990, y en apoyo al Programa de rescate ecológico de Xochimilco, se decidió contribuir con el diseño de un mural.

Finalmente este trabajo sería reconocido como el mejor proyecto en el área de Difusión y extensión de la cultura, en el VI Premio Anual "Gustavo Baz Prada" del Programa de Servicio Social Multidisciplinario (P.S.SM) de la Universidad Nacional Autónoma de México.



Título: "Tlaloc-Quetzalcoatl"
Medidas: 200 X 600 cm
Técnica: Acrílico
Muro exterior

2.2 Memorias. EXPERIENCIA DOCENTE

Introducción

El conocimiento y la comprensión del arte, concientiza y sensibiliza al educando en la importancia del arte y lo hace apreciar la herencia cultural que nos ha legado el hombre, de esta manera lo induce a preservar su entorno.

La necesidad de impartir una carrera técnica en ARTES PLASTICAS, que es primordialmente formativa de índole artístico, contribuye a lograr una formación del educando ya que ayuda a desarrollar su sensibilidad y capacidad creativa, a través: de la observación, análisis, síntesis, interrelación, deducción, reflexión y abstracción, siendo la base para el alumno reciba armónicamente los conocimientos teóricos y prácticos, acentuando así su carácter formativo de la carrera.

En 1998 se crea la carrera de TECNICO EN ARTES PLASTICAS en la Escuela de Bellas Artes de Amecameca, ubicada en Amecameca, Estado de México, Teniendo la oportunidad de ser invitado como docente en dicha carrera. Como profesor de tiempo completo he tenido la tarea de impulsar y desarrollar las Artes Visuales entre los alumnos, para la formación de nuevos profesionales en el arte, esto se ha logrado en gran medida a la tarea de elaborar y orientar por medio de los planes y programas de estudio una mejor construcción del proceso enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes asimilar conocimientos, efectuar prácticas y experiencias que les otorguen una formación integral y un panorama histórico de la función social que el arte cumple al satisfacer los intereses que el medio demanda.

Para alcanzar los fines de esta carrera es importante considerar flexibilidad e independencia para el tratamiento didáctico de los contenidos programáticos considerando las características y necesidades del grupo en el aula. Mi compromiso como docente es también guiar el aprendizaje, manejar la información adecuadamente que permita tener una visión conjunta de los propósitos, acreditación y bibliografía de las clases a impartir con la convicción de mejorar la calidad y formación profesional de los artistas de la plástica, atendiendo desde luego sus necesidades básicas de aprendizaje y el desarrollo creativo y crítico del arte respondiendo a las necesidades de expresión artística de su tiempo.

2.2.1 Estructuración del problema

PUESTO: PROFESOR HORAS-CLASE

**AREA: ARTES PLASTICAS
ESCENOGRAFIA**

**CARRERAS EN DONDE SE IMPARTEN: TECNICO EN ARTES PLASTICAS Y
LICENCIATURA EN DANZA FOLCLORICA MEXICANA**

ESCUELA: ESCUELA DE BELLAS ARTES DE AMECAMECA

UBICACION: CALLE CHAPULTEPEC S/N, AMECAMECA, ESTADO DE MEXICO

En septiembre de 1996 fui convocado a formar parte de la plantilla de profesores que impartirían las asignaturas correspondientes a la carrera de Técnico en Artes Plásticas,

carrera que se impartía por primera vez en la Escuela de Bellas Artes de Amecameca, ubicada en la ciudad de Amecameca, Estado de México y en 1999 a impartir las asignaturas de Artes Plásticas I y II y la de Escenografía I y II en la Licenciatura en Danza Folclórica Mexicana, consecuencia de el impulso y desarrollo de las manifestaciones artísticas en el Estado de México y que ha tomado y adquirido sobre todo gran aprecio entre la niñez y la juventud, consecuentemente creció el interés por la formación de profesionales en el arte, en respuesta a las inquietudes y necesidades de servicio para con la comunidad escolar, la Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social a través de la Dirección General de Educación del Estado de México, nos encomendó la tarea de la docencia en el arte.

Como Profesor horas-clase en la carrera de Técnico en Artes Plásticas y de Escenografía en la Licenciatura en Danza Folclórica Mexicana he tenido la oportunidad de aplicar muchos de mis conocimientos en materia de Artes Visuales, como docente se tiene que estar incesantemente investigando, informándose, aplicando experiencias profesionales y aprendiendo las nuevas que van surgiendo cada día de clase que transcurre. La mejor manera de lograr dichos objetivos es impartiendo las clases por medio de la aplicación adecuadamente de los Planes de estudio, que permiten y posibilita aprendizajes significativos por que son útiles ya que los contenidos se vinculan con la vida cotidiana escolar e individual con un sentido comunitario que incluye al alumno en su sociedad y cultura, la vida escolar se ve llena de actividades que los alumnos deben desarrollar para construir sus aprendizajes, sus propuestas e intereses dan sentido a las actividades y la investigación, se construye en eje articulador del proceso educativo y elemento de vinculación entre la comunidad y el aula.

Las estrategias didácticas que se utilizan en el proceso educativo dependen en gran medida de la naturaleza de cada asignatura, como docentes, queda a criterio el uso de técnicas y métodos particulares a la disciplina. La planeación, por su parte, es un elemento imprescindible y se debe desarrollar por sesión, con claridad, suficiencia y limpieza, tomando siempre como guía los contenidos de los programas oficiales de estudio, los que son obligatorios para todas las asignaturas.

Los programas de estudio son considerados como propuestas de aprendizajes curriculares de un determinado curso en virtud de que se relacionan con el plan de estudios del que forman parte. En tal sentido, los programas de estudio orientan las decisiones que nosotros como docentes y los alumnos tomen, a fin de lograr los propósitos establecidos.

A continuación un ejemplo de la estructura del programa, elaborado por asignatura, ubicación, créditos, horas teóricas y horas prácticas.

- 1) **DATOS DE IDENTIFICACION.** Contempla datos importantes como nivel, asignatura, ubicación, créditos, horas teóricas y horas prácticas.
- 2) **PRESENTACION.** Es una explicación sobre el significado de la asignatura, sobre sus propósitos explícitos y sobre la vinculación con el plan de estudios. No sólo es una panorámica general de la asignatura sino que constituye una primera aproximación al objeto de estudio.

3) **PROPOSITO.** Son los objetivos terminales o el producto del aprendizaje. Plantea tanto la integración del contenido de la asignatura como la relación que existe entre esa información y una problemática teórica o práctica.

4) **DESCRIPCION DE PROGRAMA.** Se refiere a los conocimientos, habilidades y actitudes que pueden ser objeto de aprendizaje. Identifican, en forma general los contenidos a tratar por la asignatura, se consideran los grandes temas que posibilitan la unidad y totalidad de los aprendizajes que el alumno apropiará en cada semestre que integre la asignatura.

5) **ACREDITACION.** Se refiere a la verificación de ciertos productos (o resultados) de aprendizaje. Dicha verificación de conocimientos se complementa con la valoración de aquellas condiciones que afectaron el problema de aprendizaje. Se debe considerar la evaluación de los contenidos del programa.

A continuación un ejemplo, tomando en cuenta la asignatura de Taller de Gráfica VI (serigrafía) en la carrera de Técnico en Artes Plásticas.

ASIGNATURA: Taller de Gráfica VI

MESES: Febrero (4,11,18 y 25)

Marzo (4,11,18 y 25)

SESIONES: 8

GRADO: Sexto semestre

GRUPO: Único

TURNO: Vespertino

CONTENIDOS: 1.-La serigrafía (antecedentes históricos)

1.1 Historia de la serigrafía

Cavernas de Tibarran, Extremo Oriente, Japón (s.XIII), Edad Media, serigrafistas del s.XX: Samuel Simón de Manchester, William Morris, John Olisworth, Louis F. d'Autremont, Joe Ulano, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, A. s Danemon.

1.2 Introducción a la técnica serigráfica.

a) Métodos de impresión

b) equipo

OBJETIVOS:

a) Primeras plantillas para impresión (antecedentes históricos)

b) El alumno conocerá las primeras técnicas de impresión en serigrafía

c) Relación histórica de las aportaciones a la técnica de la serigrafía por parte de impresores del s.XX: (patentes de serigrafía), método de Selectasine, plantilla fotográfica, profilm.

d) El alumno conocerá que la serigrafía es aplicable casi a cualquier superficie.

e) El alumno conocerá el equipo básico, así como los diversos materiales a utilizar: el marco, características de la malla, clasificación de las tintas, raseros y otros accesorios.

f) El alumno conocerá los principios básicos en la elaboración de estenciles y normas de seguridad en el manejo de herramientas y materiales.

ACTIVIDADES:

- a) Investigación de campo, elaboración de esquemas, cronogramas.
- b) Trabajos a máquina: análisis, resumen, ilustraciones de antecedentes históricos de la serigrafía.
- c) Aplicación de cuestionarios
- d) Elaboración de prebocetos, bocetos con diseños sencillos para su impresión.
- e) Elaboración de primeros estenciles hechos a mano, técnica: bloqueador de agua
- f) Primeros ensayos con el rasero y colocación de registros.
- g) Impresión a dos tintas

ACREDITACION:

Los trabajos se evaluarán de acuerdo a su entrega puntual, y a su asistencia mínima del 80% a clases, limpieza de los trabajos y calidad de las impresiones.

RECURSOS DIDACTICOS:

Fotocopias, libros, impresiones serigráficas, cromos, dibujos.

BIBLIOGRAFIA:

John Dawson, Guía completa de grabado e impresión: técnicas y materiales, H. Blume Ediciones 1986

Lesur Esquvel, Luis, Manual de serigrafía, Ed. Trillas México. 1999

Este taller se caracteriza por el trabajo práctico, por ello el alumno en esta asignatura, construirá el conocimiento mediante la experimentación con técnicas, materiales y herramientas propias de la serigrafía; además de adquirir teoría y metodología incorporando elementos útiles para su conocimiento en la creación de obra gráfica.



Escuela de Bellas Artes Amecameca

2.2.2 Conclusiones

Las Artes visuales fueron una de las primeras manifestaciones que tuvo el hombre para comunicarse. El lenguaje hablado cubrió necesidades elementales, pero la comunicación simbólica y creativa fue más allá de lo elemental. Una creación artística es una manifestación emotiva y racional que permite dicha comunicación.

El observar el arte a través del tiempo, nos brinda la oportunidad de estudiar la evolución del hombre, el manejarla nos da la capacidad de concretar ideas, proporcionándonos el medio para desarrollar la posibilidad de comunicarnos de una manera más amplia con los demás.

Las estrategias didácticas que se utilizan en el proceso educativo dependen en gran medida de la naturaleza de cada asignatura, por lo que queda a criterio de nosotros los profesores titulares el uso de técnicas y métodos particulares a cada disciplina.

Dentro de la docencia, la planeación es un elemento imprescindible y se debe desarrollar por sesión, con claridad suficiencia y limpieza tomando siempre como guía los contenidos de los programas oficiales de estudio, los que son obligatorios para todas las asignaturas.

El ser docente de arte es una tarea de suma importancia, es una herramienta más para satisfacer los reclamos y aspiraciones de la sociedad mexicana, el arte, donde se materializa la cultura, no es un agente dado ni acabado, por lo tanto no es dogma, mas bien espacio de reflexión en donde se reinterpreta a la realidad en su acontecer diario. En esta concepción humanista se entrelazan los múltiples aspectos que determinan a los objetos de estudio con la capacidad creadora, el sentimiento y las aspiraciones del sujeto en sociedad.

CAPÍTULO 3

MARTINEZ VILCHIZ LAURA GISELA

Introducción

Aunque en la actualidad es raro que los maestros, sobre todo los universitarios, no utilicen los medios electrónicos en el ejercicio de alguna de sus funciones, la docencia impartida a través de redes de cómputo presenta una visión diferente de la manera tradicional de concebir la enseñanza. Dado que las características de las prácticas educativas en línea llevan implícitas un cambio de roles de maestros y estudiantes, estos comienzan a investigarse.

El potencial como país está delimitado en gran medida por la competitividad impulsada por una economía basada en el conocimiento. La educación en línea presenta una alternativa flexible para incrementar la competitividad y calidad del sistema educativo, de ahí la afluencia y el incremento de la oferta de los programas educativos a través de Internet.

Los productos multimedia, han venido cambiando poco a poco la forma de publicitar y manejar la información.

El uso de nuevas tecnologías en educación es cada vez más constante y representa en gran medida la tendencia de vanguardia en cualquier propuesta educativa. En la UNITEC se da claramente un espacio fundamental a este tipo de apoyo didáctico, desde los laboratorios de cómputo hasta el sistema de evaluación computarizado en el que nuestros alumnos aplican sus exámenes.

La manera en como ha venido cambiando la tecnología y la comunicación en el mundo en general, han provocado cambios importantes también en el área visual y se ha podido integrar de una manera muy particular entre la creatividad y la tecnología.

Un gran impacto ha tenido el área educativa, que a las nuevas generaciones les ofrece una manera diferente de aprender, y complementar los estudios, en cualquier nivel y en cualquier área.

Es interesante observar cómo es que los estudiantes se han venido integrando también a este nuevo sistema de aprendizaje, en donde en muchas ocasiones es más divertido aprender y reafirmar los conocimientos, ya que con la educación en línea , se despierta

en el estudiante la curiosidad y el interés de buscar e indagar mucho más en los temas, debido a la interactividad dentro de este método, ya que dicho método hace el rol de un juego para aprender, por llamarlo de alguna manera.

Sin embargo no sustituye la educación tradicional, pero si ofrece una aportación importante en el sistema de enseñanza que conjuga los métodos con el mundo de hoy.

Toda esta serie de cambios, generan herramientas de trabajo, para las personas que trabajamos en la cuestión visual, ya que es una fuente más para aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera.

Pues requieren de un proceso creativo y al mismo tiempo práctico, además de que interactuamos con personas de otras áreas como psicólogos, pedagogos, programadores, mercadólogos, que enriquecen y amplían nuestros criterios y conocimientos.

3.1 Talleres de Habilidades Profesionales para la UNITEC

El Taller de Calidad Profesional, Taller de Creatividad y Solución de problemas y Taller de Negociación, son cursos que fueron desarrollados para personas que cursan del 4 semestre en adelante de la licenciatura, es un material complementario, que ofrece a los estudiantes involucrarse con esta forma alternativa de aprender, y que además enriquece su formación educativa.

Estos talleres, fueron desarrollados con objetivos muy específicos que funcionan para este tipo de proyectos educativos.

Primeramente porque como su nombre lo dice son talleres, así que requieren de una dinámica muy activa, pues se trata de que los estudiantes encuentren motivación suficiente para desarrollar todas las actividades que se presentan a lo largo del taller, ya que como es un aprendizaje individual (como todos) y además tiene la característica de desarrollarse en casa o en un lugar apartado del aula de clases, podría ser muy fácil que los estudiantes divagarán demasiado en el desempeño dentro del taller.

Este tipo de proyectos son muy estrictos y requieren de una coordinación y planeación total, con los redactores y sobre todo con los pedagogos que desarrollan los contenidos, planean las actividades tales como juegos, cuestionarios, foros.

En estos casos el diseño se sujeta a los requerimientos pedagógicos de los expertos en el área educativa y no por ello, el diseño resulta de mal gusto o molesto visualmente.

Este punto es muy interesante, pues empieza a darse un diálogo con personas de otras áreas (pedagogos, redactores, profesores de diferentes materias), y hay un enriquecimiento mutuo, para todos.

En mi experiencia como diseñadora, he de decir que durante un proceso como este, se aprenden las cosas reales, y aunque no hay formulas para desarrollar los proyectos, ya que cada uno es diferente aunque sea de la misma área, se aprenden ciertos moldes que sirven como herramientas para desarrollar lo que viene, cada vez con mejor calidad.

La planeación repito es muy estricta, conjugar lo práctico con lo una buena imagen visual, y aplicar el diseño para apoyar el aprendizaje de las personas, es incluso una nueva forma también de aprender para mi.

Estructura proyectos educativos y Foros

En general, los proyectos multimedia, o web, se componen de una estructura sencilla, como la de cualquier proyecto, es decir: Introducción, Índice (en este caso "home"), desarrollo y conclusiones.

A diferencia de un proyectos teórico que se desarrolla en un aula de clases, la educación en línea ofrece una gama amplia en cuanto actividades, como son los juegos que pueden ser desde un memorama, crucigrama, memorama o cualquier otro, a diferencia también e la evaluación que se hace en un aula, en estos modelos, se recurre mucho a la auto evaluación.

Esto me parece muy interesante, pues fomenta en el estudiante una honestidad consigo mismo, ya que nadie está ahí para reprimirlo o no, y las máquinas y la programación le dan respuestas exactas acerca de su desempeño dentro de este modelo, lo que provoca que se sienta con el compromiso consigo mismo, de desarrollarse bien dentro del taller, pues encuentra a su vez una satisfacción muy personal, cuando lo logra.

Los foros son un espacio de discusión acerca de los temas vistos durante el taller o curso en línea. Los alumnos ponen sus participaciones y tienen acceso a las respuestas que sus compañeros dan a los temas vistos, es una forma diferente de interactuar con los participantes. Además sus participaciones cuentan para su evaluación final y además enriqueces también al propia opinión.

3.2 Licenciatura de Psicología en línea

El estudio de la psicología en la UNITEC, ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar el conocimiento fundamental de la psicología como ciencia, incluyendo formas de indagación particulares de las principales escuelas de pensamiento.

El principal objetivo de la licenciatura en Psicología es equilibrar la especialización creciente, manteniendo la unidad de la disciplina y construyendo un conducto para asegurar una siguiente generación fuerte de psicólogos. Nuestro objetivo es formar profesionales en el estudio del comportamiento humano, capaces de interpretar, explicar situaciones y diseñar intervenciones en las distintas áreas de aplicación de la psicología, siempre sustentados en una rigurosa formación científica, académica y con la convicción de la aplicación ética de los principios psicológicos. En el programa se enfatiza la apreciación oolítica del ser humano a través de la comprensión de las interacciones entre los factores cognitivos, sociales, emocionales y biológicos.

Ésta página es parte del proceso de desarrollo de la carrera de Psicología en la UNITEC, misma que refleja la visión y las nuevas oportunidades que el inicio de esta carrera nos ofrece.

Psicología en línea

La universidad Tecnológica de México, desde hace más de 30 años, es una institución educativa dedicada a la enseñanza media superior, superior y postgrado, con personalidad jurídica propia y reconocimiento de la Secretaría de Educación Pública. La enseñanza en UNITEC está orientada al "saber hacer", en virtud de que, durante los últimos años, las tendencias nacionales y globales, han puesto de manifiesto la necesidad de estrechar la relación entre los conocimientos adquiridos en las escuelas y su aplicación en los centros de trabajo

La UNITEC, comprometida con las necesidades que el país demanda en materia de Salud Mental, ofrece la Licenciatura en Psicología. Esta carrera está orientada a formar profesionales en psicología de alta calidad en los principales campos del conocimiento aplicado: educativo, organizacional, social y clínico

La Psicología en la UNITEC es abordada como una disciplina científica que emplea métodos sistemáticos de indagación para estudiar y explicar la conducta humana tanto normal como anormal, en términos de una variedad de variables subyacentes, que incluyen procesos fisiológicos y cognitivos; factores asociados con el desarrollo, las diferencias individuales; y las influencias de contextos sociales e interpersonales.

El programa incorpora todos los elementos necesarios para el entrenamiento profesional especializado, en el que se reflejan los conocimientos más relevantes y actualizados de la Psicología, permitiendo a los alumnos:

- Terminar la carrera en tres años
- Desenvolverse en las diferentes áreas de la psicología: educativa, clínica,

organizacional y social

- Adquirir habilidades y conocimientos que le ayudarán a incorporarse de manera inmediata a la actividad laboral
- Desarrollar habilidades que son propias de otras disciplinas, cursando materias comunes con alumnos de otras licenciaturas
- Auto emplearse, desarrollando su propia empresa, consultorio, escuela, clínica, consultoría organizacional
- Los alumnos adquieren conocimientos que les permiten continuar con estudios de postgrado en las diferentes áreas de la Psicología, ya sea a nivel de Maestría, doctorado o especialidad

Campo de trabajo

Dependiendo el área en que se desarrolle, un profesional de la psicología puede laborar en diferentes escenarios:

Psicólogo clínico

- Trabaja generalmente proporcionando asesoría, consejo psicológico y realizando intervenciones terapéuticas
- Trabaja en escenarios tales como universidades, escuelas, hospitales, clínicas, consultorios privados, centros comunitarios
- Realizan intervenciones a nivel individual o de grupo puede trabajar en escuelas, desde el nivel inicial hasta la educación superior, incluyendo educación especial, y en organizaciones con propósitos educacionales
- Ayuda a los estudiantes que tengan problemas de aprendizaje y conducta colabora con los profesores, los padres y personal de la escuela para mejorar estrategias de aprendizaje y habilidades en el aula puede evaluar la eficacia de programas académicos, procedimientos de administración, programas de modificación del comportamiento, y realizar otros servicios relacionados con escenarios escolares

Psicólogo social

- Examina las interacciones entre las personas y el ambiente social. Sus campos de estudio incluyen el comportamiento de grupo y de las masas, la política, la cultura, la etología, la etnografía y los estudios de género
- Los escenarios en que se puede desarrollar son diversos: centros comunitarios, institutos de investigación, universidades
- Aplica los principios y métodos psicológicos en las organizaciones para mejorar la productividad y la calidad del ambiente laboral
- También está implicado en la investigación y la propuesta de soluciones sobre

problemas de la gerencia, el análisis de la organización, en la mercadotecnia y la comercialización

- Cualquier organización, pequeña, mediana, grande, de cualquier giro, es un escenario propicio para el psicólogo que se dedica a esta área

El licenciado en psicología egresado de la UNITEC estará capacitado para prestar sus servicios en:

- Instituciones de Salud Mental
- Instituciones de Salud Pública y Privada
- Instituciones educativas en los niveles elemental, básico y medio superior.
- Instituciones de rehabilitación y readaptación social
- Empresas públicas y privadas del sector productivo e industrial
- Práctica profesional privada
- Centros comunitarios
- Centros y estancias de desarrollo infantil
- Centros de apoyo para el adulto mayor
- Universidades e Institutos de Investigación

3.3 Anteproyecto de CD Multimedia de la Indumentaria Étnica de uso diario en México.

3.3.1 Objetivos

Objetivo general:

Establecer los orígenes de la indumentaria étnica en México hasta la época actual.

Objetivos específicos:

- 1.- Investigar como surge el uso del vestido.
- 2.-Se fundamentará porqué existen diferencias entre una zona y otra
- 3.-Se verificará la trascendencia de la indumentaria en nuestra sociedad.
- 4.-Se verificarán las mejores opciones, entre un libro convencional y un CD multimedia.
- 5.-Se verificará la posibilidad de utilizarse como material didáctico.

3.3.2 Índice desglosado

Introducción

Capítulo I Antecedentes del uso de la indumentaria en nuestro país

1.1 Orígenes del vestido

1.1.1 Como surge el vestido para cubrir una necesidad

1.1.2 Historia del vestido

1.2 El vestido como una forma de expresión

1.3 La importancia del color en el vestido

1.3.1 Simbología y cosmogonía del vestido

1.3.2 División de trabajo Mujer - Hombre

1.3.3 Organigrama social

1.3.4 Importancia de las mujeres tejedoras

Capítulo II Trascendencia del uso del vestido hasta la actualidad

2.1 Tipos de indumentaria

2.1.1 Uso diario

2.1.2 Danzas

2.1.3 Ceremonias religiosas y políticas

2.2 El uso de la indumentaria según la región

2.3 El uso y desuso de materiales de origen natural

2.4 Materiales utilizados en la elaboración del vestido

2.4.1 Materiales de origen vegetal

2.4.2 Materiales de origen animal

Capítulo III Diseño de catálogo ilustrado (libro tradicional y/o virtual)

3.1 Libro tradicional

3.2 Libro virtual (multimedia)

3.3 Diferencias entre el CD y el libro tradicional

3.3.1 Areas de estudio y trabajo

3.3.2 Difusión

3.3.1 Costos

3.3.2 Temporalidad

3.4 Características del catálogo

3.5 Aplicación del libro como material didáctico

3.5.1 Publico receptor

Capítulo IV Diseño del libro

4.1 Diseño editorial

4.1.1 Disposición de imágenes y tipografía

4.1.2 Tamaño del libro

4.1.3 Tipografía

4.1.4 Ilustración tradicional

4.2 Diseño de CD interactivo multimedia

4.2.1 Guión multimedia

4.2.2 Mapa de navegación

4.2.3 Guión técnico

4.2.4 Lista maestra

4.2.5 Diseño de interfaz

4.2.6 Integración del CD multimedia

Capítulo V Muestrario de las ilustraciones de la indumentaria en México

5.1 Lista de las etnias existentes en México, según el INI (Instituto Nacional Indigenista)

Conclusiones

Glosario

Bibliografía

3.3.3 Planteamiento del Problema

Pérdida del registro de esta información, hay muy poco material y el que existe no abarca todas las regiones, ni todas las etnias, además de que en la mayoría de las ocasiones es documental o es gráfico, por lo que la información es ambigua.

3.3.4 Justificación

Siendo nuestro país una región tan vasta, culturalmente hablando, es de suma importancia que los aspectos como la forma de vida, de vestir y de ver nuestro entorno, tengan un registro documental e iconográfico, no sólo para las personas que lo viven día con día sino también para quienes lo vemos desde otro punto de vista.

Es por eso que la realización de este proyecto puede llegar a tener gran trascendencia en nivel bachillerato, y profesional especializado en las áreas de etnografía, además de que por su sencillez puede utilizarse como un material didáctico con públicos de menor edad, con el fin de difundir y conservar las tradiciones, es decir como se visten y viven las etnias de México.

El aporte que hacen el diseño gráfico y las artes visuales enriquecerá este proyecto para así dar una alternativa en la forma de dar la información dando la posibilidad de convertirse en un material que además de un documental gráfico, será un material visual resultado de un proceso de investigación y de procesos creativos utilizando todos los elementos aprendidos a lo largo de la carrera, desde una metodología de investigación, elementos de composición, criterios estéticos, proceso de imagen (Diseño, realización y edición), diseño de interfaz, diseño editorial y realización de proyecto. El trabajo en equipo es un elemento importantísimo en este proyecto elemento aprendido que también se aprendió a lo largo de la carrera.

El que este proyecto se realice en libro virtual, CD interactivo multimedia y en libro tradicional se debe a que actualmente los medios electrónicos están teniendo un gran auge, pero no por ello se dejan de usar los medios de información tradicionales en este caso el libro; estos dos medios no por ser diferentes tienen que estar separados, al contrario se puede trabajar con ellos al mismo tiempo y complementar la información de una manera más enriquecedora.

3.3.5 Exposición de motivos

Esta tesis pretende ser una fuente de datos documental y gráfica acerca de la indumentaria étnica que existe en nuestro país, de tal manera que sirva para dar a conocer esta riqueza de las etnias de México. Además queremos que sea un material que ayude a enriquecer otras áreas u otros trabajos con respecto al tema.

Las características del proyecto son determinantes en nuestra necesidad de que sea conjunta, pues requiere de una fuerte carga de trabajo que implica una serie de tareas en diversos campos para cumplir con los objetivos del proyecto.

Dichas tareas consisten en constantes visitas a bibliotecas , visitas a museos, visitas a especialistas (etnógrafos, antropólogos, historiadores, entreo otros), asesorías de personas relacionadas con el tema (filósofos, sociólogos.), una serie visitas de campo fuera de la ciudad (que hacemos de su conocimiento en el proyecto adjunto), entre otras actividades que son, tan solo para realizar la investigación documental y gráfica.

Dentro de la etapa de realización también hay una planeación bastante extensa de las actividades tales como:

Integración final de la información escrita, diseño de la imagen del libro y el CD, rediseño de indumentaria, ilustración (color), constante verificación de la información gráfica con los especialistas; proceso de imagen (digitalización , restauración, edición),diseño editorial para el libro y para la interfaz, diseño de interfaz gráfica, elaboración de las listas maestras para la programación del CD. Por mencionar solo algunas de las actividades a realizar en las diferentes etapas del proyecto.

El equipo de trabajo que lleve a cabo el proyecto debe ser multidisciplinario.

En nuestro caso tenemos la formación de las carreras de Artes Visuales y Diseño gráfico. Siendo éstas carreras tan afines pensamos que podemos conjuntar puntos de vista, conocimientos y experiencia, por hablar solo de algunos aspectos que ya en conjunto se complementarán para dar el resultado que se espera de este trabajo.

De la mano en todo el proceso del que ya hemos hablado, está la experiencia en el campo de trabajo que se va a abarcar.

Nuestro equipo de trabajo ha tenido la oportunidad de participar directamente en la realización de proyectos de este tipo, desde hace un año y medio aproximadamente, así que en este sentido pensamos que tenemos la experiencia necesaria para emprender un proyecto y sobre todo de obtener los resultados esperados.

Aunque no hay que olvidar que estaremos bajo constantes asesorías con el fin de subir cada vez más la calidad del trabajo.

Haciendo un recuento y evaluando las características del proyecto, definitivamente es imprescindible trabajar de manera conjunta, ya que las actividades no solo se reducen a lo antes mencionado, sino que se extienden a otras prácticas como salidas fuera de la ciudad como se expone en el proyecto adjunto, en tales salidas se invierte mucho tiempo y dinero .

Incluso dadas las circunstancias económicas de cada una de nosotras y de las necesidades y gastos del proyecto, es necesario contar con el equipo completo para la realización total de cada una de las actividades programadas. Pues una de las reglas de trabajo es llevar a cabo de forma íntegra cada paso en cada etapa.

Esta tesis, sin duda alguna incrementará la experiencia y la formación laboral, pues hacerse cargo de un proyecto de esta magnitud hará crecer la calidad en el trabajo de cada una de las integrantes del equipo y justamente ayudará también a formar la capacidad de trabajar en equipo, de aprender a complementarse con personas de otras áreas y así adquirir conocimientos de manera definitiva y de por vida. Coordinarse y acoplarse es una de las herramientas que nos servirán para el resto de nuestras vidas

porque a su vez nos darán nuevas herramientas para abarcar campos de trabajos cada vez más grandes, que es uno de los objetivos de estudiar una carrera y prepararse.

CAPÍTULO 4

MEJIA HERNÁNDEZ ENRIQUE BERNARDINO

Introducción

Nació 16 de Abril de 1971 en México, Distrito Federal. Pintor grabador mexicano egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (UNAM) en la que estudio la licenciatura en Artes Visuales en el período: 1992-1995

Ha tomado diversos cursos tales como La Pintura de paisaje, impartido por la Profesora Beatriz Buberof ENAP, El Arte y los Artistas Contemporáneos en el espacio alternativo Ex_Teresa INBA (1994), El Arte y los Artistas de Nuestro Tiempo Performance en el espacio alternativo Ex_Teresa INBA, El Paisaje, impartido por Profesor: Juan Manuel Salazar ENAP(1995), La Expresión Plástica en el Aula en el centro de maestros, impartido por el profesor Jesús Alejandro Contreras Calderón (2004).

Su estancia por la ciudad de Los Ángeles California, le fue prolifera puesto que continuo estudiando en diversos cursos tales como: Computación Basic Operation Profesora Rose Gee R.S.C. (EUA) , Computación Word Projets Profesora Rose gee R.S.C. (EUA) , Computación Illustrator Profesora Alice R.S.C. (EUA) (1996), Computación Claris Works Profesor Ken Gouldsmith R.S.C. (EUA) , Computación Page Maker Profesara Helen R.S.C (EUA). (1997), Colaboración de un mural en Santa Ana California (EUA), colaboro como fotógrafo para Producciones Hema en Santa Ana California (EUA).

Su experiencia profesional en la docencia se presento a temprana edad participando en la Elaboración de dos programas de Serigrafía para la ENSM, impartición de clases en la ENSM, Profesor en el área de Dibujo (Escuela Técnica "Villa de las Niñas"), Profesor de Artes Plásticas nivel Secundaria y Preparatoria en la "Sociedad Cultural Colegio Patria", Profesor de Artes Plásticas nivel Secundaria en "Colegio Sor Juana Inés de la Cruz".

Ha participado en exposiciones colectivas Carteles "Expo-carteles Preparatoria N° 1 UNAM(1991), Serigrafía "Serigrafía" Escuela Normal Superior de Maestros SEP, Pintura "Pintura" Facultad de Medicina y Veterinaria y Zootecnia UNAM, Pintura "Pro-chiapas" Casa de la Cultura Azcapotzalco DDF, Fotografía "Nuestros Vecinos" Pueblo de Santiago en Xochimilco DDF(1994), Fotografía "Foto-95" Estación del Metro Copilco STCM, DDF, Grabado "Degeneración" Escuela Nacional de Artes Plásticas (1995), Serigrafía "Feria de la Delegación Cuauhtémoc" Museo José Luis Cuevas INBA(1995), Fotografía "La Santa Cruz en Contreras" Foro Cultural de la Magdalena Contreras DDF

(1997), Exposición Fotográfica "1er Concurso de Fotografía Turística de la Ciudad de México", en La Cámara Nacional de Comercio de la Ciudad de México (1999), Exposición Fotográfica "El Lado Humano de la Ciudad de México" (2000), Grabado "Vuelos de Mariposas" En la peña del son (2004)

Donaciones Al Estado de Chiapas, Pintura Acrílico de 2.40X1.20 Mts. (1994), Al Pueblo de Santiago en Xochimilco 3 Fotografías 8" X10", A la Delegación Cuauhtémoc 2 Fotografías 8" X 10" (1995), A Amsterdam (Holanda) 2 Fotografías 8" X 10" (1996), A Amsterdam (Holanda) 2 Fotografías 8" X 10" (1998).

Sus **menciones** Por la Participación en la Séptima Bienal de Fotografía Centro de la Imagen INBA(1995), De Anuario de World Press Photo Amsterdam (Holanda) (1996), De Participación en el Curso La Santa Cruz en la Magdalena Contreras DDF(1997), De Anuario de World press Photo Amsterdam (Holanda) (1998), Mención Honorífica en el Concurso de Fotografía Turística de la Ciudad de México(1999).

4.1 Memorias de Docencia en Escuela Normal Superior de México.

4.1.1 Serigrafía Artística.

El objetivo consistió en enriquecer la formación académica y cultural de profesores y alumnos de la Escuela Normal Superior de México; y que, a su vez, ellos pudieran transmitirlo a sus alumnos o futuros alumnos.

El proceso fue difícil puesto que de inicio un servidor cursaba el quinto semestre de la licenciatura (Carrera de Artes Visuales) y me solicitaron impartir el curso taller de Serigrafía Básica, sin embargo, de inicio me negué puesto que pensé “¿Cómo voy a dar clases a maestros sin haber yo terminado la carrera?”. La insistencia siguió y dos meses después acepte. De entrada se me encomendó la elaboración de un cronograma _que en mi vida había escuchado esa palabra_, pero gracias al apoyo y colaboración de la Profesora Patricia Aldana responsable del Departamento de Difusión cultural y Extensión educativa en el ámbito de la educación normal, sacamos adelante el programa y cronograma de Serigrafía Artística Básica. Una vez concluido lo anterior, pensé lo siguiente: “Ahora viene lo difícil” comenzar el curso-taller de Serigrafía Artística Básica, el cual se impartiría en el Campus Exhacienda el Rosario Azcapotzalco.

En la práctica el hecho de trasladarme de Santiago Xochimilco a el Rosario Azcapotzalco me absorbía dos horas de camino, hasta ahí sin problema. El detalle fue cuando al llegar al salón de clases el Director me presenta ante los estudiantes y recuerdo muy bien los comentarios (¿este chavito nos va a dar clases?, ¿podría ser mi alumno?, ¿crees que sepa?, ¿será maestro?); tratando de dominar mi nerviosismo me pare frente al grupo y le di las gracias al Director y me dirigí a mis alumnos y comente: “aquí nadie esta contra su voluntad y quien desee salir lo puede hacer en este momento”; como nadie hizo ni dijo nada –continúe diciendo- “ en realidad yo no soy profesor soy un compañero y alumno de ustedes que sabe un poco más de esta materia, así mismo mi intención es que ustedes aprovechen al máximo esta materia, concluyamos el programa. Asimismo iniciamos la primera sesión realizando con toda libertad, un dibujo a mano alzada y terminarlo de la mejor manera, con el objeto de empezar a desarrollar la habilidad de observación puesto que para poder realizar cualquier disciplina artística es fundamental el dibujo y como consecuencia es necesario que aprendan a observar, ya que siempre van a realizar previamente un boceto para poder modificar o estudiar algún cambio o sugerencia. Al principio no eran muy diestros pero le prestaron atención e interés al taller. Por lo que al final presentaron buenos trabajos y con los conocimientos adquiridos en clase concluyó el taller. Retirándome satisfecho con los resultados. Hubo una sorpresa: me llamaron para que preparara la continuación del taller de Serigrafía Artística II, por lo cual me di la tarea de preparar el programa y cronograma con el apoyo de la Profesora Patricia Aldana nuevamente.

Ya conociendo a los alumnos el complemento del curso fue muy bueno, ya que en los trabajos se aplicó lo aprendido en curso anterior muestra de ello fue la conclusión de los trabajos; por lo cual se llegó al acuerdo de montar una exposición para complementar el cierre del curso taller.

La experiencia adquirida me llevó a pensar que para poder impartir clases de Artes Visuales hay que estar preparado, ya que la cosa no es fácil, aunque se tengan los conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera, es importante llevar una secuencia de tiempos y temas que se enfoquen a la asignatura, que nos lleven a cumplir el objetivo por lo que uno se ha comprometido.

En este curso al elaborar el cronograma y programa para el taller, comprendí que es indispensable documentarse más y así poder transmitir a los alumnos el conocimiento para su mejor entendimiento.



"Retrato de Ángela"
Óleo/tela
50X70 cm.
1994

4.2 Memorias de Docencia en Las Hermanas de María “Villa de las Niñas”.

4.2.1 Dibujo Artístico.

En el ciclo escolar 2001-2002, las Hermanas de María quienes proveen a las niñas más pobres de la República Mexicana de diferentes atenciones tales como vestido, alimentación, educación deportiva y tecnológica, consideraron que aparte de la educación académica, enseñanza y entretenimiento de altos niveles que tenían hasta ese momento sería de gran importancia para que se tuviera alguna asignatura que fuera encaminada a las artes plásticas, para tener una formación humana e integral tan requerida en el mundo actual por lo que se dieron a la tarea de lanzar la publicación solicitando un profesor que impartiera la materia de Dibujo Artístico por lo cual al leer el anuncio en el periódico no tarde en llevar y entregar mi currículum vitae y al finalizar una serie de exámenes y una clase muestra optaron por contratarme, al firmar el contrato de trabajo me comentaron “entre tantos solicitantes decidimos que fuera usted quien impartiera la cátedra de Dibujo Artístico ya que es egresado de la máxima casa de estudios y además estudio artes visuales” el cual me sentí orgulloso de la institución de la que egrese, al ser aceptado se me encomendó la obligación hacer el Plan Anual y Programa como yo quisiera, ya que dijeron “Usted es el Experto en la materia” comprendí que la inquietud de impartir clases no es fácil, y que la gran responsabilidad que implica el formar futuros profesionistas y que dentro de ellos tengan la inquietud e inclinación por las artes visuales.

El trabajar con 33 grupos de 55 alumnos y teniendo cinco minutos de tolerancia para cambio de grupo, representa un desgaste físico y no tanto por la disciplina sino por el subir y bajar de los edificios, y el hecho de calificar gran cantidad cuadernos, exámenes y trabajos, lo que me alentaba eran las ganas de trabajar y la participación del alumnado que tenían entregando tan buenos trabajos, que más de una ocasión me sorprendieron, comprobando así la siguiente frase “el alumno supera al maestro”; y que bueno que no actué como Andre Barroquio maestro de Leonardo Da Vinci quien al ver su obra dejo de pintar puesto que el había dicho que en el momento que el alumno supera al maestro dejo de pintar.

Iba de sorpresa en sorpresa: al momento de aplicar el examen tuve que implementar un sistema para que mi tarea fuera un poco ligera por lo que opte por aplicar un examen oral y que no me tardara más de un minuto por persona, con la ayuda del jefe de grupo y confiando en su honestidad calificaba al momento pero como solo contaba con 50 minutos de clase alcanzaba a realizar cuatro o cinco preguntas por alumno. Por consiguiente examinaba tan solo a cincuenta y el resto me rogaban que les hiciera su examen siendo que como regla general si no medaba tiempo quedaban exentos, pero las niñas querían demostrar sus conocimientos adquiridos.

En realidad fue una experiencia enriquecedora y agradable tanto que corto se me hacia el traslado hasta Chalco, Edo. de México en donde se encuentra dicha institución.

Agradezco a las Hermanas de María, Villa de la niñas por darme la oportunidad de compartir esa experiencia tan gratificante y que logran hacer realidad siendo que solo subsisten a través de donaciones y con el favor de Dios, por lo que espero que continúe esa gran labor y siga ganando renombre entre las demás instituciones. Gracias.



"Autorretrato"
Óleo/tela
30X40 cm.
2000.

4.3 Memorias de Docencia en Sociedad Cultural Colegio Patria.

4.3.1 Artes Plásticas.

El arte es una tarea que se debe enriquecer constantemente por ello surge la necesidad de sentar las bases en la población académica del colegio, y es a través de la enseñanza de los supuestos básicos del arte como se pretende introducir a los adolescentes en este mágico mundo.

El diseño e implementación del programa de la asignatura de artes plásticas fue la primera tarea *con éxito* se supero a pesar de las condiciones en cuanto a tiempos.

La segunda gran tarea consistió en la elaboración de la curricula correspondiente, en la cual se observaría una estrecha articulación entre lo que se enseña y el perfil de egreso que se ofrece.

Grandes retos académicos son los que se llevaron a cabo en las instalaciones del colegio y también fuera como el evento navideño en el teatro el galeón en donde se tuvieron que elaborar 5 telones en la academia de artes lo cual fue de mucho aprendizaje y convivencia con los profesores.

Muchos trabajos del alumnado se reconocieron ampliamente, y los cuales también se expusieron en las instalaciones del colegio, entre ellos, cabe mencionar:

- *Esculturas con jabón.
- *Modelado con plastilina.
- *pinturas tipo mural sobre craft.
- *Maquetas arquitectónicas.

Durante el proceso de realización de los mencionados trabajos, se observo en los alumnos un significativo cambio en las habilidades y destrezas, tanto manuales como cognoscitivas. Quedando registrado en el *Homenaje a Salvador Dalí* con la exposición de los trabajos hechos por los alumnos (copia de una obra del pintor).

4.4 Memorias de Docencia en el Colegio “Sor Juana Inés de la Cruz”.

4.4.1 Artes Plásticas.

Antecedentes: La sección de secundaria cuenta con tres talleres para cubrir la asignatura de Actividades Tecnológicas, los cuáles son: dibujo técnico, computación y taquimecanografía, sin embargo para este último el interés tanto de alumnos como de padres de familia había disminuido mucho, por lo que en el ciclo escolar 2004-2005 se abre un nuevo taller... Artes Plásticas, que dicho sea de paso resultó ser bien recibido por todos.

El desarrollo del taller no sólo trajo un cambio notable en el Colegio, sino en la participación de todos los alumnos y es que ellos tuvieron la oportunidad , no sólo de llevar a cabo sus habilidades manuales, sino de exponerlas y darlas a conocer tanto a sus propios compañeros, como profesores y padres de familia.

Su primera participación se dio a conocer con dibujos que ellos realizaron con motivo del 15 de septiembre. Cada uno dibujó a Nuestra Bandera desde su propia perspectiva y con gran interés.

Su siguiente participación se llevó a cabo el 2 de noviembre, dónde además de hacer dibujos relacionados con la muerte, estos fueron terminados con diferentes semillas que ellos eligieron. Elaboraron además, calaveras de jabón y con arena.

En este momento es importante señalar que los todos los alumnos se encuentran muy motivados debido a la Convocatoria del taller de Artes Plásticas para participar en el Primer Concurso de Piñatas y por su participación en el montaje de un árbol de navidad de 9 metros, donde ellos mismos elaboraron flores, esferas, regalos, etc.

Cabe señalar que todas estas actividades no se habían realizado en este Colegio de esta manera hasta la llegada del Taller de Artes Plásticas y de la aceptación de los alumnos.

4.5 Conclusión

Las manifestaciones artísticas han sido un medio de expresión del hombre desde los albores de la humanidad. Es decir, las artes plásticas han sido, y siguen siendo, un medio de expresión y de comunicación que el ser humano utiliza para manifestarse en sociedad; a la vez, el conocimiento de las diversas manifestaciones artísticas nos revela aspectos de la existencia comunes a diferentes sociedades y épocas. Por ello los objetivos de aprendizaje la concepción de la plástica como "un lenguaje a través del cual se logran desarrollar las capacidades de expresión creativa y de comunicación humanística, como parte de su formación integral". Creo que se vale jugar, experimentar, divertirse y crear fantasías, pero siempre disfrutar el arte. Y si quieren lograr expresar mediante esta disciplina, hay que practicar todas las veces que sean necesario y anteponer este anhelo a cualquier otra cosa, puesto que aunque se nazca con el talento, hay que tomar la decisión, armarse de paciencia, y mantenerse firmes en la determinación de llegar al objeto deseado.

Así que el objetivo es "que el alumno maneje los elementos teóricos-prácticos de las artes plásticas, al mismo tiempo que desarrolle su sensibilidad, habilidad y conocimientos para apreciar, valorar y preservar el patrimonio cultural". En lo particular, que el alumno observe en toda obra de arte un medio de expresión humana, histórica y cultural.



"El Director de la Orquesta Sinfónica"
Óleo/tela
40X50 cm.
2004.

CAPÍTULO 5

MENDOZA GUZMÁN OMAR

Introducción

Cuando el artista tomó la computadora...

En la historia de la humanidad, desde el origen del hombre hasta la sociedad contemporánea, hay un elemento que de manera incesante existe aunado a cualquiera de sus actividades: la creatividad.

Cuando el producto de este trabajo creativo se encuentra dirigido hacia la percepción del hombre a través de sus sentidos, y la sociedad encuentra en éste su reflejo de una manera parcial o total, le llamo arte.

Al igual que la sociedad ha evolucionado a través de los siglos en sus costumbres, en su organización, sus aspiraciones e incluso en sus contradicciones, también lo ha hecho la noción de lo que es un objeto de arte.

Junto a este cambio del concepto de arte en cuanto a producto social, los medios y técnicas que los artistas de las diversas épocas han utilizado también han ido cambiando. Esta evolución ha obedecido a diversas causas, una de ellas a la necesidad de imitar a la naturaleza. Para representarla con mayor fidelidad, se refinaron las técnicas de la pintura, y muchos grandes artistas realizaron sus obras con pigmentos al óleo (aceite), Temple,

Las técnicas del arte están influenciadas por los objetivos de expresión o comunicación del artista, pero también obedecen a los adelantos tecnológicos de cada época. Tal es el caso de la Prensa, que dio pie al desarrollo del grabado artístico desde el siglo XV, o de la Informática, que ha afectado los métodos de trabajo e influido en sus contenidos y temas, y en la que muchos artistas han encontrado nuevas formas de expresión.

Los antecedentes de la relación entre el arte y las máquinas se remontan a las condiciones sociales, filosóficas y estéticas de un periodo del arte que arranca luego de la Revolución Industrial, en un periodo de constantes búsquedas artísticas que inicia con el modernismo.

Hacia finales del siglo XIX, tanto en Europa como en América, la sociedad vivió un proceso de industrialización sin precedentes provocado por la Revolución Industrial, que

se acompañó de un alud de descubrimientos científicos, conflictos laborales, transformaciones demográficas y movimientos de masas. Esta larga cadena de cambios vinieron a modificar la estructura social de aquel entonces, desencadenando una apertura sin precedentes en el horizonte de posibilidades de desarrollo de los individuos, liberándolos de formas de personalidad muy rígidas, de una moralidad que era extremadamente conservadora y de un ambiente que limitaba la imaginación. Junto a estos cambios aparecieron importantes y polémicas teorías, visiones e ideas que proporcionaron a hombres y mujeres nuevas formas de pensar, de juzgar sus vidas, de ver a su sociedad y de concebir lo que eran la justicia, la libertad y la felicidad, entre otros temas.

En el arte cibernético la esencia de la obra de arte se trasladaba a un conjunto de instrucciones: un programa de cómputo.

En su libro *La utilización del hombre por el ser humano*, Norbert Wiener, afirma "cuando yo me comunico con una persona, le envío un mensaje que ella me contesta con otro, parcialmente relacionado al mío, que contiene una cierta cantidad de información accesible únicamente para él. Ahora bien, si este mensaje es una orden y quiero que mi control sobre el cumplimiento de dicha orden sea efectivo, entonces debo saber reconocer los mensajes que, provenientes de él, me garanticen que la orden es absolutamente entendida y que será cumplida de manera adecuada. Si el otro sujeto es una máquina, esencialmente la situación no es distinta, por lo que entonces, entre más amplio sea mi conocimiento sobre la orden de salida y la señal de cumplimiento que me regresa, mayor será el control que tenga sobre una determinada acción".

Y es básicamente lo anterior la base teórica a partir de la cual comenzó el desarrollo del arte cibernético: un conjunto de órdenes que, al ser proporcionadas a una computadora, harán que realice una rutina que permita obtener un resultado esperado por el artista.

5.1 ¡Lotería! Caja de Sorpresas Mexicanas

Proyecto de el laboratorio de multimedia de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la UNAM.
Programa de becarios de DGSCA.

5.1.1 Objetivo del proyecto

Crear un CD multimedia interactivo dirigido a niños de entre ocho a diez años de edad manejando ciertos temas relevantes de la cultura mexicana difundiendo los orígenes de las tradiciones

5.1.2 Breve descripción del proyecto

Es un CD multimedia interactivo, y está basado en el juego tradicional de la Lotería. Este interactivo está integrado por las cartas de la Lotería, que funcionan a manera de Índice visual de diversos temas que tienen que ver con la cultura mexicana.

Por otra parte, los niños podrán jugar Lotería en computadora y colocar frijolitos virtuales en la imagen que corresponda. Asimismo, el juego de Lotería tiene la opción de funcionar como una herramienta que permitirá “jugar” con ella de manera indirecta. Dicho de otro modo, mientras varios niños juegan con tableros y fichas reales —con imágenes idénticas a las de la Lotería virtual—, la computadora hace las veces de “Gritón”. Esto permite a los usuarios interactuar con otros niños y aprovechar el CD en dos vertientes.

5.1.3 Actividades desarrolladas

Animaciones 2D para diferentes pantallas del proyecto mediante Flash.

Ilustraciones de instrumentos musicales para la sección de ARPA.

Ilustraciones de ecosistemas enteros para sección de alacrán.

Apoyos visuales dibujados en flash para diferentes pantallas de Lotería.

Elaboración de fichas de texto para la mayoría de la sección principales de dicho proyecto.

Elaboración de botones de interacción para sección MUÑECA, PINCEL y ALACRAN.

Elaboración de la pantalla completa de sección de impresión de la carta de MUÑECA.

Animación de dialogo de personajes en las sección principales de las cartas ALACRAN y PIÑATA

5.1.4 Conclusiones

Una de las partes trascendentales en la planeación de un producto multimedia es la lluvia de ideas, es en esta etapa del desarrollo de un multimedia en donde el artista visual tiene un campo libre para la creación.

Se determinan entre otras cosas la navegación del multimedia, el material con el que se cuenta, definición del diseño del multimedia, los objetivos primarios y secundarios, así como las primeras.

El artista visual interviene de manera fundamental en este proceso.

Las necesidades visuales de un producto multimedia esta ligada directamente con las preguntas básicas que se utilizan (o que se deberían utilizar) al realizar una obra de arte, preguntas como, que voy a hacer? , a quien va dirigido?, como lo voy a hacer?, con qué lo voy a hacer?.

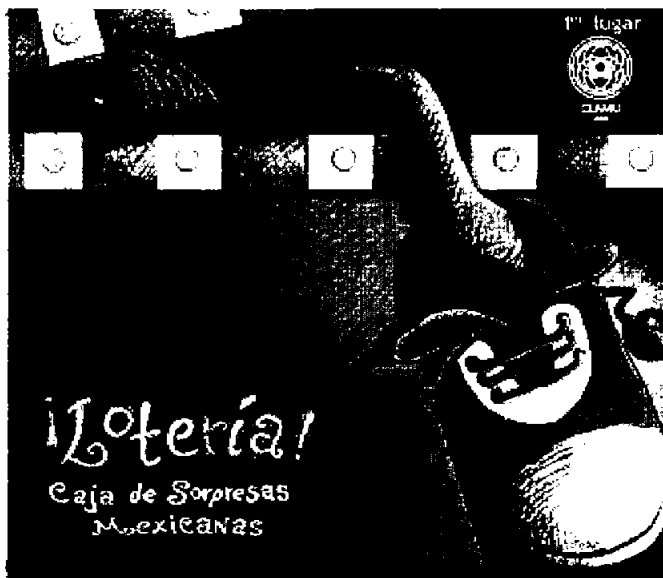
Partiendo de estas preguntas básicas, se puede comenzar a particularizar cada una de ellas.

Depende siempre del producto que se quiera o que se desee realizar, será la complejidad y lo laborioso del proceso de producción de imágenes. En este caso muy particular estamos hablando de el CD interactivo ¡Lotería, Caja de sorpresas Mexicanas! fue un producto que necesitaba la elaboración de una serie de imágenes en las cuales intervine para dar forma a las ideas que se plantearon en un principio en el story-board.

Este proyecto fue realizado con la colaboración de la sangre nueva que iba llegando al laboratorio de multimedia en la DGSCA UNAM, elementos sin experiencia alguna en el manejo de medios digitales, (entre los cuales me incluyo), y provenientes de diversas formaciones académicas, escritores, técnicos en audio, músicos, artistas visuales, diseñadores y comunicadores gráficos, programadores, etc. Fue un equipo que se fue sumando para dar salida a las necesidades que se iban presentando, por tanto considero que el mayor mérito de este CD ROOM fue el poder hacer un equipo interdisciplinario, que funcionara como tal.

En cuanto a la experiencia individual sin duda resulto ser un parte aguas dentro de mi formación, fue mi introducción como generador de imágenes digitales.

Finalmente el CD ROOM MULTIMEDIA de Lotería Caja de Sorpresas Mexicanas salio publicado y en poco tiempo se hizo merecedor del primer lugar en la categoría de software educativo del concurso CLAMU (Congreso Latinoamericano Multimedieros). Y ganándose el cariño y aprecio de gente reconocida en el campo de los interactivos multimedia.



Portada del CD ROOM
¡Lotería! Caja de Sorpresas
Mexicanas

5.2 AUDIO LIBRO INTERACTIVO

Proyecto realizado para el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

5.2.1 Objetivos

El objetivo principal del proyecto Audio Libro Interactivo es crear una herramienta multimedia que contenga todos los parámetros para hacer un producto de calidad, que aporte una nueva estrategia para la enseñanza de la expresión oral y el uso correcto del lenguaje.

Objetivos específicos

Desarrollo de la pronunciación y la fluidez en la expresión
Predicción de secuencias en el contenido de textos
Comprensión y transmisión de órdenes e instrucciones
Desarrollo de la capacidad para expresar ideas y comentarios propios
Adecuación del tono y volumen de voz en las diversas situaciones comunicativas
Aprendan a reconocer las diferencias entre diversos tipos de texto y a construir estrategias apropiadas para su lectura.
Adquieran el hábito de la lectura y se formen como lectores que reflexionen sobre el significado de lo que leen y puedan valorarlo y criticarlo, que disfruten de la lectura y formen sus propios criterios de preferencia y de gusto estético.

5.2.2 Justificación

La importancia que se ha dado al control de la información ha propiciado constantes innovaciones tecnológicas que se desarrollan para su almacenamiento, tratamiento y transmisión. Con el término de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación se ha intentado englobar a todas ellas, en lo que se considera una categoría abierta a la que se incorporan cada día nuevos desarrollos y dispositivos tecnológicos. Desde los planteamientos educativos de que partimos, resulta conveniente hacer algunas consideraciones generales sobre nuestro concepto de las nuevas tecnologías multimedia, realidad virtual, inteligencia artificial e Internet. Estas consideraciones nos ayudarán más tarde a valorar el potencial de los nuevos medios en nuestro entorno educativo y en las distintas situaciones de enseñanza-aprendizaje a las que se enfrenta el profesor y el alumno a diario en el aula.

5.2.3 Alcance

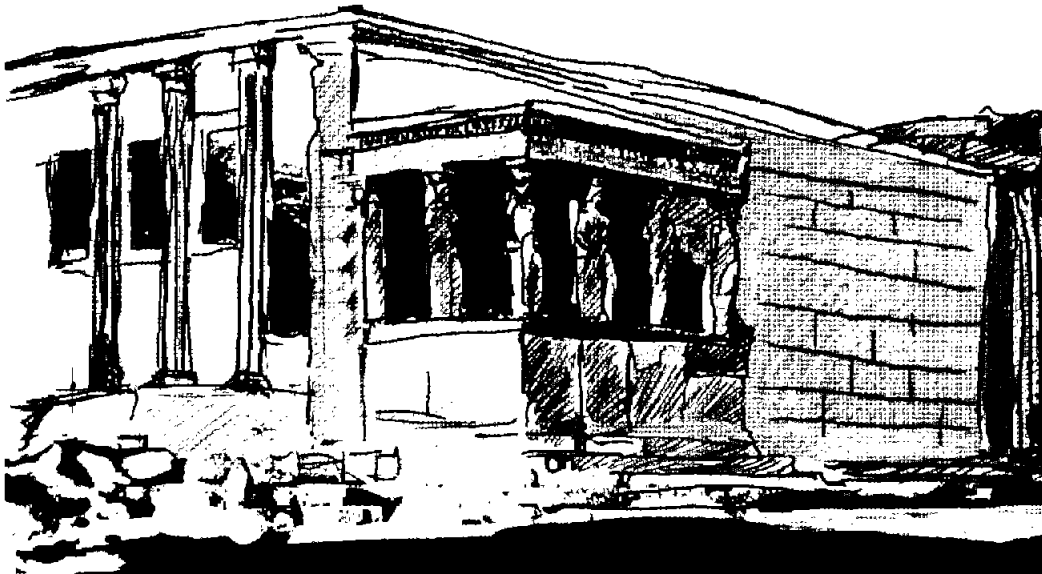
El Audio Libro Interactivo es una herramienta dinámica, diseñada como un producto multimedia compuesto de objetos o eventos (texto, imágenes y sonidos) con relativa independencia entre sí. Estos objetos pueden tener varios puntos de entrada y de salida, estarán ligados unos a otros y se organizarán en estructuras no lineales; el lector no va leyendo, escuchando y viendo del comienzo al final del documento, sino que el recorrido depende de las propias opciones del usuario, siempre condicionadas, lógicamente, a las decisiones tomadas por el diseñador-programador que con anterioridad determinará los lazos entre los objetos.

5.2.4 Actividades desarrolladas

Las actividades que realice para este proyecto fueron muy bastas.

Realización del Story-Board
Diseño de personaje "Neto"
Animaciones de personaje en 2D
Diseño grafico
Navegación del CD ROOM

Realice alrededor de 10 ilustraciones de escenarios diversos relacionados con la Grecia Antigua y 10 pantallas las que se realizaron para este proyecto así como cerca de 20 minutos de animación de animación de personaje.



Ejemplo de
ilustración para Audio Libro



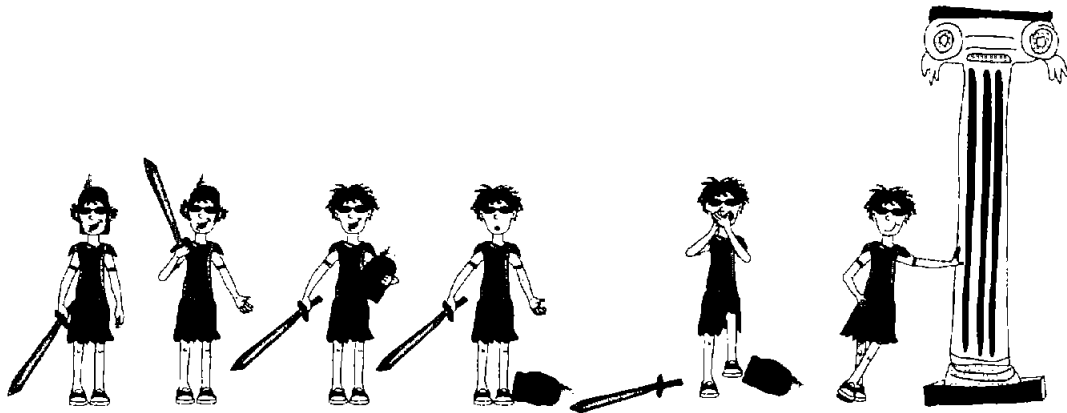
Interfaz Gráfica de Audio Libro

5.2.5 Conclusiones

La enseñanza y las nuevas tecnologías de información, informática, educación y computación, forman binomios que en la actualidad ya no sólo se conciben como evidentes sino hasta indisolubles, en torno a ellos continúan sumándose experiencias e hilvanándose supuestos teórico-metodológicos.

Lo cierto es que, asimilada la euforia inicial que daba por solucionados muchos de los problemas educativos a partir de la introducción de las computadoras y otros productos tecnológicos en el aula, gradualmente ha sido posible dimensionar con mayor racionalidad el papel que las nuevas tecnologías de información pueden desempeñar en este sentido, así como sus correspondientes implicaciones socioculturales, económicas y políticas.

El aportar un granito de arena para mejorar la educación impartida en nuestro país fue una de los principales motivos que me orillaron a participar en este proyecto que tiene posibilidades de crecer.



Secuencia de animación de "Neto"
en 2D.Flash MX

5.3 Conclusiones Generales

Las computadoras han afectado al mundo del arte en varios sentidos:

5.3.1 La producción artística

Porque con los adelantos en la manipulación de imágenes, ahora es posible realizar bocetos digitales, para su posterior producción mediante medios tradicionales. Hasta el momento ha sido más apreciado el papel de las computadoras en las presentaciones multimedia y en la creación de realidades virtuales, que en la producción de cuadros físicos.

Las impresiones a color, por tóner o mediante inyección de tinta, se han comercializado de tal modo que su bajo costo y facilidad de producción han permitido utilizarlas con éxito como medios de comunicación masiva, principalmente en espectaculares y otros anuncios publicitarios.

Algunos artistas han comenzado a utilizar la Internet como medio de creación, al atisbar las posibilidades que ofrece para la creación en las artes visuales. Por ejemplo, es posible que mediante la Internet, diversos artistas colaboren agregando elementos a una obra virtual que se encuentre en diferente lugar del mundo.

5.3.2 La difusión del arte

A partir de la primera generación de computadoras, los desarrollos en cuanto a la mayor capacidad de almacenamiento, transmisión y procesamiento de datos han permitido que la pintura tradicional pueda ser reproducida y enviada a, prácticamente cualquier parte.

Las obras de muchos autores se encuentran ahora disponibles en la Internet, para beneficio de millones de usuarios.

Para quienes acceden a un equipo de cómputo, la red mundial ha comenzado una divulgación del arte a gran escala. En este caso, ya no hace falta comprar costosos libros para echar una ojeada a la historia del arte o desplazarse a museos y galerías en otros países, para contemplar las más recientes obras de arte contemporáneo. Muchos usuarios que no tienen equipos propios, pueden conectarse desde cibercafés, en donde los rentan a un accesible costo por hora.

También ha permitido que numerosos artistas den a conocer sus obras, en algunos casos prácticamente momentos después de terminadas, a través de páginas personales, museos y galerías virtuales.

5.3.3 El comercio del arte

Aun cuando el Internet actualmente sirve primordialmente para poner en contacto a compradores y vendedores, y la compra se realice físicamente frente al cuadro, la tendencia puede progresar hasta que llegue el momento en que la mayor parte de las transacciones sea virtual.

5.3.4 La promoción y patrocinio del arte

Ante la creciente gama de posibilidades de creación y difusión del arte mediante las computadoras, organismos privados y gubernamentales han comenzado a ofrecer becas para la creación artística en este medio, al tiempo que generosamente patrocinan páginas de museos, tanto reales como virtuales. La revolución informática: un impacto similar al de la revolución industrial

Cabe decir que aun cuando se desconoce, a ciencia cierta, el impacto que la revolución Informática tendrá en las estructuras sociales, los cambios en la forma de vida son comparables a los que produjo la Revolución Industrial.

Resulta claro que ya podemos encontrar parte de sus reflejos en una inmensa cantidad de objetos artísticos, tanto virtuales como reales, producidos por este hombre de los albores del siglo XXI, con la misma herramienta con la que el hombre prehistórico logró sobrevivir en un ambiente sumamente hostil: La creatividad.

BIBLIOGRAFÍA

Et. Al.

Diccionario terminológico de ciencias médicas.
Ed. Salvat. 12ª edición.
México. 1991

JAMESON, Frederic.

"Postmodernismo y sociedad de consumo".
Dentro de: La postmodernidad.
Ed. Kairos
Puebla, México. 1988.

BAUDILLARD, Jean.

"El éxtasis de la comunicación".
Dentro de: La postmodernidad.
Ed. Kairos
Puebla, México. 1988.

Altarriba, Jordi

Dibujo y pintura
Larousse, Altaya
Barcelona 1998.

A. Antilli

Dibujo geométrico e industrial
Gustavo Gili
Madrid 1993

Asensio Cerver Francisco

Escuela de dibujo
Editorial Atrium
Barcelona 2002

Bayer, Raymond

Historia de la estética
Fondo de Cultura Económica
México 1961

Belliston, Larry

El dibujo como medio de comunicación
Editorial Trillas
México 1995

Davis, Tony

Escenógrafos
Editorial Oceano
Barcelona 2002

Dawson, Jhon

Grabado e impresión, técnicas y materiales
Hermann Blume
Barcelona 1996

Donis A. Dondis

La sintaxis de la imagen
Gustavo Gili
Barcelona 1999

Edwards, Betty
Aprender a dibujar
Hermann Blume
Madrid 1984

García Martínez, Heriberto
Historia del arte
Editorial Trillas
México 1994

Ittem, Johannes
El arte del color
EDURET
París 1995

Kandinski, Wassily
Punto y línea sobre el plano
Editorial Coyoacán
México, D.F 2003

Lesur Esquivel, Luis
Manual de serigrafía
Editorial Trillas
México 1995

Maris Dantzig, Cynthia
Diseño visual
Editorial Trillas
México 1994

Munari, Bruno
El cuadrado
Gustavo Gili
Barcelona 2001

Prette, María Carla
Historia ilustrada del arte
Editorial Susaeta

Ramos, Guadalupe
Maya-Azteca
Editorial Peñalara
Madrid

Sánchez Vázquez, Adolfo
Textos de estética y teoría del arte
UNAM
México D.F 1982

Sausmarez de, Maurice
Diseño básico
Gustavo Gili
Madrid 1999

Sheppard, Josep
Drawing the female figure
Pitman publishing
Londres

Vigué, Jordi

Técnicas de pintura

Parramón

Barcelona

Wucius, Wong

Fundamentos del diseño

Gustavo Gili

Barcelona 2001

Etcharren, Padilla Patricia

Policromía en los tintes naturales

Tesis para obtener el grado de maestría

En Artes Visuales con orientación pintura

México, D.F. 1986

118 p.

Tay, Vaughan

Todo el poder de Multimedia

McGraw-Hill

México, 1995

560 p.

Burger, Jeff

Biblia del multimedia

Addison – Weansley Iberoamericana

Wilmington, Delaware 1994

640 p.

Díaz, Paloma

De la multimedia a la hipermedia

RA – MA , Madrid 1996

287 p.